Книгозбірня Школярика

Рухові забави

Видавництво
„Русалка“

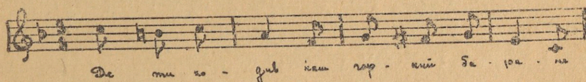
Рухові забави.

I. Українські пісні в картинах.

Деякі наші пісні можна ілюструвати живими картинами-забавами. Треба тут очевидно доброго режісера, який до такту і слів пісні уложить прегарну хореоґрафічну картину. Подаємо кілька таких забав-пісень, добавляючи до них ноти.

1. Баран.

Діти стають у колесо, тримаючись за руки. В середині один з учасників, як „баран“. Колесо обертається в такт співу, що складається з питань дітей і відповіди „барана“. По співі змагається „баран“ видістатись з колеса; коли йому це вдається, то стає на місці того, що його пропустив, а той стає „бараном“ і забава продовжується. „Баран“ ходить „на чотирьох ногах“.





Спів:
— Де ти ходив наш чорний баране?
— До млина, до млина, мій добрий пане! (2)

— Що ти робив там, чорний баране?
— Молов пшеничку, мій добрий пане! (2)
— А що ти їв там, чорний баране?
— Галушки з мисочки — мій добрий пане! (2)
— А що ти пив там, чорний баране?
— Водицю з керниці, мій добрий пане! (2)
— А де ти спав там, чорний баране?
— У шіпці в соломі, мій добрий пане! (2)
— Чим тебе гнали, чорний баране?
— То києм, то прутом, мій добрий пане! (2)
— А як ти плакав, чорний баране?
— Ме-ме-ме, ме-ме-ме, мій добрий пане! (2)

2. Грушка.

Учасники забави лучаться в колесо; двоє стає в середині та виконує рухи, про які говориться в пісні. Отже: Учасники приклякають, буцімто копають ямку та садять грушку; відтак підливають її. Відтак підносять руки в гору, наслідуючи ріст грушки. Коли грушки достигли, діти показують в горі кулаки, а коли є мова про трясення груші, то учасники беруть один одного в поясі і потрясають собою і т. д.

Накінець пара, що стоїть в середині буцім то роздає всім учасникам грушки. Діти заїдають смачно і серед гамору розбігаються.



Спів:

Ой вийду я за воротонька, (свою грушу поса-
[джу), (2)*)
Ой вийду я за воротонька, свою грушу поділлю,
Ой вийду я за воротонька, моя груша вже росте,
Ой вийду я за воротонька, моя груша вже цвите,
Ой вийду я за воротонька, вже грушечки вяжуться,
Ой вийду я за воротонька, вже грушечки пристигли,
Ой вийду я за воротонька, свою грушу потрясу,
Ой вийду я за воротонька, та грушки позбіраю,
Ой вийду я за воротонька, людським дітям пороздаю.

3. Дудар.

Один з учасників є „дударем", котрий лежить хворий, а кругом нього ходять діти колесом і співають.

Після слів: „та пішли три дівочки" виступає троє учасників (-ниць) з колеса й буцім то рвуть зілля, відтак приносять дудареві те зілля, він приходить до себе, підносить руку, одну, відтак другу і т. д. Робить все те, про що говориться в пісні. Врешті починає танцювати. А на питання: „як то баби скачуть?", дудар згорбився і показує, як то смішно баби скачуть, — діти його наслідують і плещуть в долоні до такту.

Вкінці всі діти розбігаються, дудар їх ловить, а кого зловить, той стає дударем і забава продовжується.

---

*) (Другу половину стрічки повторяється 2 рази.)



Спів:

1. Захворів наш дудар, занедужав,
   Ой люлі, люлі, люлі, занедужав (2)
2. Та пішли три дівочки — три зіллячка рвати,
   Ой люлі, люлі, люлі, три зіллячка рвати (2)
3. Три зіллячка рвати — дударя купати,
   Ой люлі, люлі, люлі, дударя купати (2)
4. Та вжеж наш дудар, та рученьку підняв.
5. Та вжеж наш дудар, тай ніженьку підняв.
6. Та вжеж наш дудар, тай головку підняв.
7. Та вжеж наш дудар, та навколішки встав.
8. Та вжеж наш дудар, тай зовсім піднявся.
9. Та вжеж наш дудар, та в скоки та в боки.
10. Та ходімже, поспитаєм, як то баби скачуть.
11. Та отак то баби скачуть, та отак то плещуть...
    Ой люлі, люлі, люлі, та отак то плещуть...

(По кожній стрічці повторяється 2 рази: Ой люлі...)

4. Косарі.

Забава — лише для хлопців.

Хлопці машерують з косами (зробленими з тектури або дерева) і співаючи до такту, наслідують кошення трави. Відтак, співаючи 3. стишок, сіда-

ють, буцім то їдять обід, лягають і спочивають. Врешті встали та приклякнувши наслідують клепання кіс; кладучи одну руку на коліні другою вдаряють в долоні. При 4. стишку наслідують гребання сіна граблями, ступаючи до такту всі разом в зад. Коли у пісні говориться про копиці і стіжки — то хлопці, якщо вміють, можуть показувати руханкові вправи, так зв. „вежі“, які бачимо при великодних забавах. При останніх словах пісні — хлопці гуляють.



Спів:

1. Вийшли в поле косарі
Косить ранком до зорі.
Гей, нуте косарі, } 2 р.*)
Бо не рано почали, }

2. До обіду покосили
Гострі коси притупили.
Гей нуте косарі і т. д.

3. По обіді віддихали
Потім коси поклепали.

---

*) Повторяється по кожнім стишку.

Гей нуте косарі і т. д.

4. А в полудне гребли сіно
І в валочки клали щільно.
Гей нуте косарі і т. д.

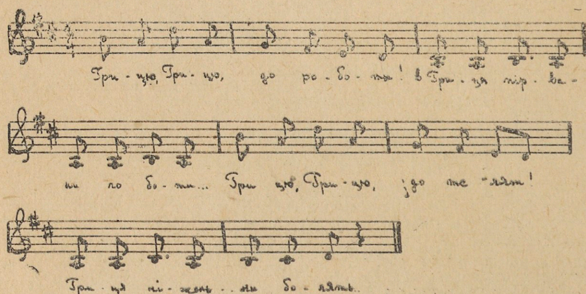
5. А в вечері холодком,
Клали копиці рядком,
Гей нуте косарі і т. д.

6. Завтра треба рано встати,
І стіжечки поскладати,
Гей нуте косарі і т. д.

7. Як стіжечки поскладаем,
По козацьки погуляем,
Гей нуте косарі —
Бо не рано почали.

5. Лінивий Гриць.

Участь беруть хлопці і дівчата, але має їх бути непаристе число. На даний знак розбігаються, кожне шукає собі пари, хто зістане сам той стає Лінивим Грицем. Діти творять колесо, а Гриць стаэ по середині. Тоді починається пісня.



Спів:

Діти (киваючи руками):
Грицю, Грицю, до роботи!

Гриць (показуючи ноги, плаксиво):
В Гриця пірвані чоботи.

Діти:
Грицю, Грицю, до телят!

Гриць (криваючи на ногу):
Гриця ніженьки болять.

Діти (наслідуючи молочення):
Грицю, Грицю, молотити!

Гриць (стоячи ліниво):
Гриць нездужає робити.

Діти (наслідуючи рубання дров):
Грицю, Грицю, врубай дров!

Гриць (стогнучи):
О, я щось то нездоров.

Діти:
Грицю, Грицю, ходи їсти!

Гриць (сідає і вдає, що їсть):
Та стрівайте — мушу сісти.

Діти:
Як наш Грицько собі сів,
Пироги всі з миски з'їв.

Опісля діти розбігаються, знова кожне шукає собі пари, хто зістане без пари — стає Грицем і забава йде далі.

II. Рухові забави без приладів.

1. Війна.

Число учасників — необмежене, але добре булоб, щоб було паристе. Учасники діляться на дві рівні частини й кожна вибирає собі свого царя, короля чи атамана. Обі партії учасників стають напроти себе — у віддалі 10—30 кроків — тримаючись сильно за руки. Король стає собі з боку й висилає одного зі своїх жовнірів — атакувати противника. Атак відбувається так, що „жовнір“ біжить в сторону противника і там, де після його думки, є найслабше місце (т. є. учасники слабо тримаються за руки) в розгоні вдаряє своїм тілом, щоб прорвати ланцух. Всі учасники противника від прорваного місця до кінця (початок ланцуха рахується від тієї сторони, на котрій стоїть король) — переходять, як полонені, до атакуючої сторони, збільшуючи її ряди. Відтак атакує друга сторона. Учасникові атаку, коли біжить прорывати ланцух, вільно підступно змилити противника, вдаючи, що біжить в певному напрямку, але в останньому моменті — може змінити напрямок і вдарити там, де противник не сподівався. Можна умовитися, що по прірві ланцуха не переходять в полон всі учасники від прорваного місця до кінця — лише **ті два учасники**, котрі дали собі свої руки прорвати.

Забава кінчиться тоді, коли по одній стороні зістане лише сам провідник (король). Часто і король іде атакувати й відбиває собі назад своє військо, але коли йому це не вдасться (т. є не перерве ланцуха противника), тоді і король іде в полон.

Опісля учасники переґруповуються, вибирають собі нових королів і забава продовжується.

2. Кіт і миш.

Учасники творять колесо, беруться за руки, кружать, співаючи якунебудь пісню. В середині колеса стоїть один (а) з учасників, це „мишка“, а зовні колеса стає „кіт“ і старається зловити мишку. Учасники роблять котові ріжні перепони, знижують руки, коли він хоче дістатися до середини, а мишці улегчують утечу, коли котик наближається до неї.

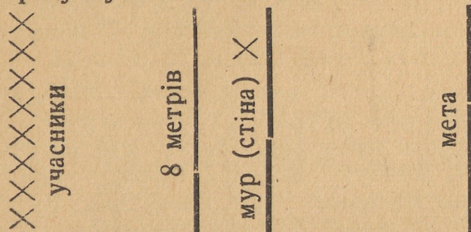
Коли котик зловить мишку, тоді ролі зміняються, мишка стає котом, а кіт мишкою — і забава продовжується.

Можна вибрати 2—3 коти і стільки мишей, та кожний кіт має зловити призначену для нього мишку.

3. Китайський мур.

На середині площі визначується крейдою пасок, широкий на два-три кроки, а довгий на стільки, скільки є учасників, призначуючи на одного учасника — напр. 1 метер.

На рисунку бачимо поділ площі. Муляр, що



стоїть на пасі (мурі) говорить:

— Мурую мур, потребую цегли, раз, два-три!

По слові „три“ учасники біжуть в напрямі мети, перебігаючи через „китайський мур“, на якому стоїть муляр, котрий старається зловити одного з учасників тоді, коли він знаходиться в границях стіни (муру). Мулареві не вільно одначе переступати границь стіни! Кого він зловить, то ставить його на одному кінці „муру“, як цеглу. З часом „мур“ збільшується, тим самим зменшується вільний пас, через який пробігають учасники і тим легче мулареві їх виловити.

Біганина переводиться постійно, доки муляр не виловить всіх. Цей, кого зловить він на останку, стає підчас дальшої забави мулярем.

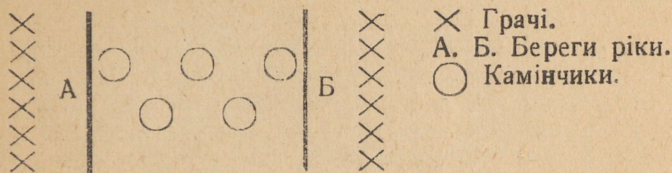
Якщо муляр на протязі 3 перших бігів нікого не зловить, тоді з поміж учасників вибирають іншого муляря.

Коли учасників є багато, тоді мурується подвійний мур і визначується двох мулярів, та кожний ловить собі свої „цегли“.

4. Річка.

На площі визначується ріку двома рівнобіжними лініями — у віддалі 10 кроків одна від другої. Поміж лініями начеркується колісцята у ріжних відступах — це є каміння на ріці.

Грачі, поділені на дві части, стоять на протилежних берегах „річки“, та перескакують по черзі на одній нозі на другий беріг. Хто не скочить на „камінь“ лише у воду, цей лишається на боці, як такий, що втопився. В котрій громаді буде більше таких, що щасливо перескочили річку, та виграла забаву.



5. Садок.

Визначується на площі садок — колесом у промірі 5—10 кроків. Поза садком визначується квадратом, або простокутником „хату“ садівника, котрий пильнує садка.

Учасники забави (яких може бути довільне число), на даний знак біжуть до „садка“, вдаючи, що зривають овочі, та приговорюючи: „Рвемо, рвемо — грушечки, не боїмось садівника ні трішечки“. Тоді садівник вибігає зі своєї хати, ловить шкідників, кого зловить, того веде до своєї хати, бючи його прутиком по плечах. Гра продовжується, доки садівник не виловить усіх шкідників. Піймані стають помічниками садівника і помагають йому ловити шкідників. Останній зловлений стає садівником і гра продовжується.

6. Кпяси.

Учасників може бути лише 2, але може бути і більше.

Рисується на добре витоптаній площі фіґуру, як на зразку:

Ч. 1.

7	8
5	6
3	4
1	2

або рисують так:
Ч. 2:

М	
8	
6	7
5	
3	4
2	
1	

У рисунку ч. 2 бачимо на горі кратку з буквою М, що означує „матуру“, яка слідує по 8 клясі. Кожний грач стає по черзі перед фіґурою з малим камінчиком в руці і кидає до кратки означеної числом 1, відтак 2, 3 — аж до вісім. По вкиненню камінчика в дану „клясу“ — грач скаче на одній нозі до тої кляси, в котрій лежить камінчик, але так, щоб не станув стопою на границі кляси лише в самій середині. Дійшовши на одній нозі до тої кляси, де лежить камінчик, підносить той камінчик і вертає з поворотом по всіх попередних клясах аж до першої. Мусить уважати, щоб постійно стояв на одній нозі. Коли через помилку стане на обі ноги, або стане ногою не в середині кратки, а на границі, то мусить наново почінати гру від тої кляси, з котрої попередно вийшов. Таксамо мусить грач повторити дану клясу тоді, коли кидаючи камінчик, не трафить в ту клясу, в котру хоче йти.

Виграє той грач, котрий перший дійде до 8-ої кляси (згл. до матури).

III. Забави з приладами.

1. Кички.

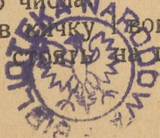
Прибори: 1) Кичка; це є кусок патика, грубости на 1 цаль, а довжини 20 цм.; 2) палестра, ц. є палиця, груба на $1^1/_2$ цаля і довга 60 цм. — 1 м, залежно від цього, які грачі грають, малі чи дорослі.

Грачів-учасників може бути більше, але звичайно буває двох. Коли є більше, тоді кожний по черзі приходить підбивати „кичку". Гра відбувається в той спосіб.

Хлопці вильосовують або відчислюють одного, котрий має начати гру.

Перед грою означується на площі місце під гру в кички в той спосіб, що викопується в землі подовгасту ямку, в котру вкладається „кичку" (кусок патика) в той спосіб, щоб один кінчик його виставав трохи понад землю. Від тієї ямки числиться віддаль кроками в простій лінії і означується кожних 5 кроків камінчиками — напр. до 50 кроків. Місце, де викопана ямка під „кичку" назвім напр. мета; отже перший грач стає при меті, а прочі йдуть „пасти свині". Грач підбиває „кичку" палестрою в той спосіб, що вдаряє в кінчик кички, що вистає з ямки, палестрою, патик той підскакує в гору і тоді грач має його так зручно вдарити палестрою, щоб він як найдалі полетів, т. є перелетів як найбільше число кроків, означених камінцями, бо ті кроки числяться на рахунок граючого. Коли напр. учасники умовляться, що грають до 1000, то кожний старається, як найскорше дійти до того числа.

Коли грач підбив кичку, вона летить в даль, тоді ті учасники, що стоять на площі, лапають її



в повітрі; котрий зловить, то зачислює собі на свій рахунок 100. Коли ніхто кички не зловив і вона впала напр. на місці означеному 25-ма кроками, тоді один з учасників бере сю кичку і від камінчика, що стоїть на місці 25 кроків — кидає в напрямі мети. Перший грач тимчасом має покласти палестру на ямці — і той що кидає кичку до мети старається трафити нею в палестру. Коли трафить — тоді перший грач йде „пасти свині", а той що його трафив, іде підкидати кичку. Підкидає нею так довго, доки його знова хтось не „скує" (т. є трафить кичкою в палестру). Часто сам грач себе „скує", коли три рази по черзі не підібє кички — і тоді теж йде „пасти свині", а до мети приходить черговий грач.

Викинену кичку звичайно кидають відтак добрі грачі до мети з того місця — на яке воиа впала. Але коли є слабші грачі, то умовляються, що „кувати" будуть від 10 кроків, тоді з такої короткої віддалі легче трафити палестру. Скованим (побитим) уважають такого, коли йому кинуть кичку до палестри так, що кичка доторкнеться палестри (чути стукіт, або палестра порушиться).

При тій грі треба вибирати площу за селом, щоб літаюча у воздусі „кичка" не повибивала людям вікон.

2. Вузлик. (Питка).

Прилади: Хустина завязана у вузлик (питка). Учасників може бути більше.

Учасники стають в колесо, звернені лицем до середини, тримаючи руки за плечами. Позаду них ходить один з учасників з „питкою" в руці і неспостережено вкладає питку в руки одного з учасників. Той що дістав питку має виступити з круга і бє питкою того товариша, що стоїть по його

правій руці. Битий має тікати довкола і повернути на своє місце. Тікає кожний так, щоб як найменше ударів дістати. Спритні взагалі так обережно слідять за рухами сусідів, що заздалегідь завважуть, кому вручено питку і стараються так тікати, щоб ані разу питкою не дістати. Той що має питку — знова ходить довкола і знова дає її неспостережено одному з учасників і забава продовжується.

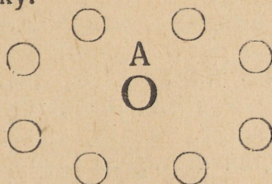
Головне: учасники, що стоять в крузі з руками назад — не сміють оглядатися, щоб не бачити, в чиї руки питка попаде.

3. Свинка.

Прибори: Мяч повний (твердий) і стільки палок (1 м. довгих), скілько є грачів.

Учасників 6—12.

На площі викопується ямку 30 цм. широку і не дуже плитку. Довкола тієї ямки у рівній віддалі викопується менчі ямки в той спосіб, щоб ті ямки лежали наче на обводі колеса (круга), а середна більша ямка була осередком колеса. Ось так як на зразку.



Учасники вибирають одного „пастуха", а самі займають місця на обводі колеса в той спосіб, що кожний стає біля одної ямки, втискаючи свою палицю в свою ямку. Пастух, котрий знаходиться зі „свинкою" (мячем) зовні колеса, старається палицею закотити мяч **до ямки**, яка є в осередку колеса. (А) Грачі, що стоять на обводі колеса, стараються не допустити мяча до осередної ямки, відтручуючи його палицею.

Не вільно відтручувати мяча ногами, або руками, лише палкою. Хто проти цього прогрішиться, стає пастухом, а пастух займає його місце. Не вільно теж в розгоні за мячем покидати своє місце на обводі колеса; бо хто віддалиться від своєї ямки, пастух має право її заняти, віткнувши в ямку свою палицю. Грач, що стоїть на обводі колеса має отже не лише слідкувати за тим, щоб мяч не вскочив в середину кола, але й пильнувати своєї ямки, щоб пастух не встромив в неї свою палку. (Не вільно одначе закривати ямки стопою ноги).

Коли пастухови вдасться загнати „свинку" у хлів т. є в ямку в середині круга, тобі кричить він: Зміна! І учасники мусять покидати свої місця та стараються заняти інші. Підчас того і пастух вишукує собі відповідне місце. Хто не займе ніякого місця, той стає пастухом і забава продовжується.

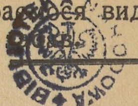
Загальні вказівки.

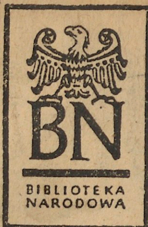
Забави не треба вести аж до змучення; якщо одна забава навкучиться, або невдається, починати другу.

Забави без приладів — при малому числі учасників — можна вести в кімнаті (напр. зимою або літом підчас непогоди), але забави з приладами можуть відбуватися лише на вільному воздусі.

Хто має починати забаву, або хто має бути провідником, — рішає жереб; (напр. кидають учасники гріш — при чому один вибирає собі сторону з числом, другий з орлом або іншим державним знаком, — коли гріш впаде на землю орлом до гори, той учасник має бути провідником, або начинати забаву).

Поданий вище жмуток рухових забав — це переважно забави на вільному воздусі — в най блищому часі постараємося видати друком збірочку вибраних кімнатних забав.





КНИГОЗБІ[…]

ВИХОДИТЬ […]

під ре[…]

I. РІК ВИДАННЯ 1933/934.

		ціна:
1.	В. Жуковецька: „ВІЙНА“, оповідання . .	0·30
2.	П. Павлюк: „МАЛПА Й ЗАЯЦЬ“, байки . .	0·30
3.	В. Жуковецька: „МАТИ“, сценка на Свято Матері	0·30
4.	Г. Орлівна: „СОЛОМЯНИЙ БИЧОК“, сценічна казка	0·30
5.	Д. Марчишин: „ВЕСНА“, сцен. картина 3 дії .	0·60
6.	Гр. Марусин: „ІМЕНИНИ“, сцен. картина 1 дія .	0·30
7.	В. Левицький: „ЧУДО СВ. МИКОЛАЯ“, 3 дії .	0·60
8.	Гр. Марусин: „СВЯТИЙ ВЕЧІР“, сцен. різдвяна картина	0·30
9.	Д. Марчишин: „БУРЛАК-СИРОТА“, сцен. картина	0·30
10.	Гр. Марусин: „РУХОВІ ЗАБАВИ“ . .	0·30
11.	* * * „ПРИПОВІДКИ, ПОСЛОВИЦІ Й ЖАРТИ“	0·30
12.	* * * „ВЕСЕЛА БАНДУРА“, співанничок . .	0·40

В 1935 році буде виходити „КНИГОЗБІРНЯ ШКОЛЯРИКА“ теж щомісячними випусками як додаток до „Театральної Бібліотеки“ і дасть молодим читачам багато цікавих новинок.

Річна передплата на „Книгозбірню Школярика“ виносить зол. 2·50. Окремі випуски можна дістати по всіх українських книгарнях.

Адреса В-ва: Львів, вул. Куркова ч. 10.

Друк. Медицький — Тиктор[…]

